New ATARI World

Das neue Magazin für den ATARI 8-Bit!



Büchertests

PD-Highlights

Tips und Tricks

Assemblerkurs

Neue WASEO Audio-CD`s



Vorwort

Hallo Freunde!

Zum bereits 5.ten und gleichzeitig letzten mal darf ich Euch recht herzlich zu einer neuen Ausgabe der New Atari-World begrüßen.

Auch diesmal habe ich wieder eine ganze Menge an Informationen rund um unseren kleinen Atari zusammengetragen, es gibt natürlich auch wieder Softwaretests, Listings und ebend all das, was für das New Atari World so typisch ist.

Es ist schon ein wenig schade das dieses Mag nun eingestellt wird, obwohl das ja so garnicht stimmt, denn die meisten Rubriken der NAW werden im New Generation Atari-Magazin weiterleben und ich hoffe , daß Ihr mich auch bei diesem neuen Mag genauso tatkräftig unterstützt wie Ihr das beim NAW getan habt!

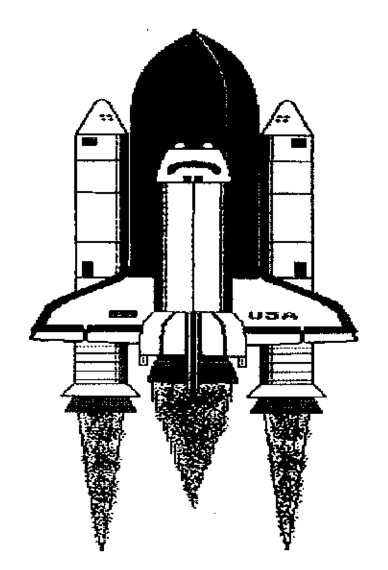
Unsere kleine Atari-Gemeinde wird durch den Zusammenschluß von New Atari World und Atari-Magazin noch näher zusammenrücken und wenn ich daran denke das im letzten Jahr immerhin 12 neue Abonennten gewonnen wurden und wir jetzt nach der Zusammenlegung garnicht mehr so weit von den 100 Leser weg sind, habe ich doch noch die Hoffnung, das uns der kleine Atari noch ein paar Jahre lang begleiten wird! In diesem Sinne wünsche ich Euch nun noch viel Spaß mit diesem Heft und sage tschüß bis zum New Generation Atari-Magazin Nr.1 im Februar 2001!!!

Sascha Röber

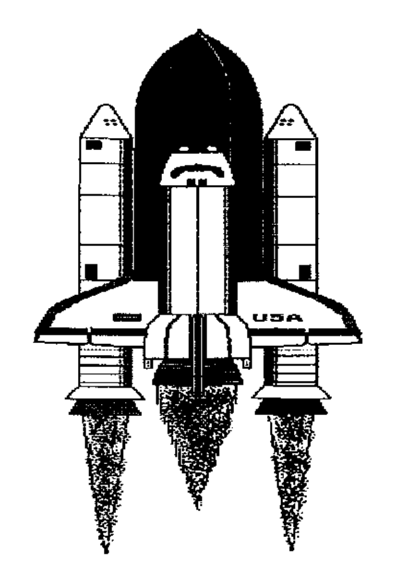
PS: Eine wichtige Änderung gibt es noch bei den Abo-Verlängerungen!

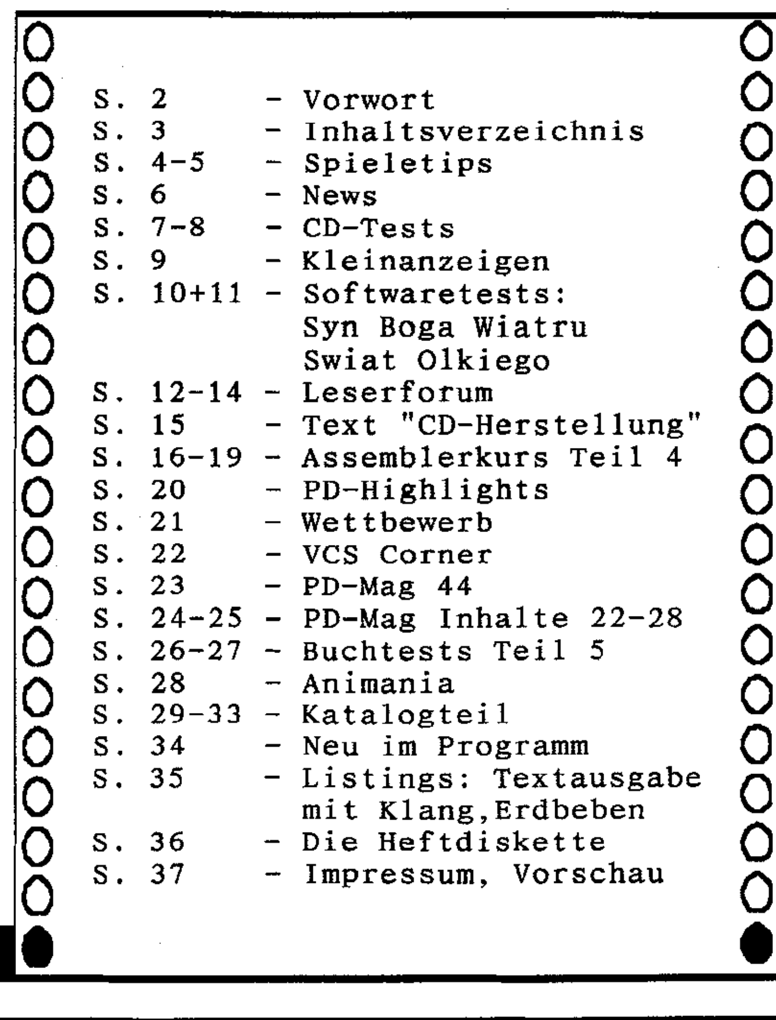
Ich habe das Atari-Magazin bereits in der letzten Ausgabe daraufhin umgestellt, das laufende Abos sich automatisch um ein Jahr verlängern wenn sie nicht innerhalb eines Monats vor erscheinen der nächsten Ausgabe gekündigt werden. Diese automatische Abo-Verlängerung wird jetzt auch für das NAW gelten. Wer mir bis zum 1.1.2001 keine Kündigung schickt (Postkarte oder auch Anruf genügen) verlängert automatisch sein Abo um ein Jahr und wird dann ab Februar 2001 das New generation Atari-Magazin immer pünktlich erhalten.

Sascha Röber



Inhaltsverzeichnis





Tips & Tricks

Hallo Leute!

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder einiges an Tips und Tricks zusammengetragen die Euch mit Sicherheit ein wenig weiterhelfen werden!

Levelcodes

Cultivation:

01: PLWDHII	02: OMTFJVY	03: INAGKYR
04: UBSALTW	05: YUPJMRA	06: TUFKNED
07: RXGLBWG	08: EZHMUTS	09: WAJMCAL
10 TTKBXSN		

CAPTAIN GATHER:

Start + Select + Option + Code eingeben um den entsprechenden Level zu starten:

Codewörter:
DELTA , MIRAX , DAVRO , ROKEA , KWANG , MAGMA , FORCE , APHIO, KERRU , TRICK , ATARI

Diamond Mine

Das Passwort lautet Diamond, probiert aber auch mal HID, BIG und DIA...

Kennedy Aproach

Hier einige Codes zu diesem Spiel:

1:FAF	2:DAF	3:INS	4:MSL	5:VHF	6:TCA	7:AGL
8:SST	9:ILS	10:CDI	11:VFR	12:HSI	13:DCA	14:MDA
15:ASR	16:IAF					

Denkt immer daran keine Flugzeuge über das Weiße Haus oder Militäranlagen zu leiten, da sie sonst abgeschossen werden!

Kregy Zaklady (???)

A:HELLO	B:HULL	C:SCREEN	D:ATARI	E:SHOES
F:SOCKS	G:CREDIT	H:BLOCK	I:WATER	J:EARTH
K:CRIME	L:PUSTER	M:TOWEL	N:BRAIN	O:NICE
P:PURPLE	Q:RECORD	R:DOLAN	S:GREEN	T:STRIPE
U:CRATE	V:BITTER	W:DIGIT	X:SALAD	

Tips & Tricks

Laser Gates:

Möglichst weit hinten fliegen, so trifft man die Feinde am ehesten und hat genügend Zeit den Tank zu erreichen, wenn er vorn im Tunnel auftaucht...

Las Vegas Casino

Mit der Help-Taste wird euer Konto wieder aufgefrischt!

Lode Runner

Im Spiel die Control-taste mit diesen Tasten zusammen drücken:
U = 1 Level weiter
+ = langsameres Spiel
* = schnelleres Spiel
D = Wechselt die Grabrichtung
K = Schaltet um auf Tastatursteuerung

Hierbei wird so gesteuert:
I = Rauf
M = runter
J = links
K = rechts

J = Umschalten auf Joysticksteuerung

Mercenary

Kleiner Gag: Fliege zum Sektor 13-04 in Mercenary, dort kann man das Commodore-Logo abballern!

Movie Monster

Godzilla ist das beste Monster und sollte daher auch gewählt werden. Allerdings braucht Godzilla viel Platz, daher sollte man, solange Zeit dafür ist, alles im Umkreis zerstören, damit seine Hitzestrahlen bei einem Angriff maximale Reichweite erhalten...

Montesumas Revenge

Beim Start zur Spitze des Seils klettern, Select drücken (und halten!) und den Stick nach hinten ziehen. Nun kommt man in einen anderen Level!

Nuclear Nick

Mit Start + Select könnt Ihr Level überspringen!

Night Mission Pinball

Wem das Spiel zu schwer ist sollte es mal mit FIX als Codewort versuchen!



Hallo Freunde!

Hier ist mal wieder die News-Rubrik mit den aktuellen Nachrichten aus dem Atari-Land. So kurz vor der ABBUC-JHV scheint sich die Atari-Gemeinde in verabredetes Stillschweigen zu hüllen denn es tauchen nur sehr wenig Gerüchte und noch viel weniger wirkliche Projekte oder gar fertige Programme auf, aber ein paar kleine News habe ich doch wieder aufgestöbert!

Sikor-Soft Spiele bald alle PD?

Die polnische Spiele-Schmiede Sikor Soft war seinerzeit in Polen Distrubator diverser kleiner Entwickler-Teams wie etwa der Crew von Satantronic. Diese Crew hat nun Ihr Spiel "Magic World" als PD-Software freigegeben. Dies kann nur bedeuten das Sikor-Soft die Rechte wenigstens dieses Spieles an die Autoren zurückgegeben hat und wenn dies auch bei anderen Spielen der Fall sein sollte kann man in absehbarer Zeit wohl mit weiteren PD-Freigaben ehemals Kommerzieller Polen-Spiele rechnen. Ich werde mal sehen ob ich hier genauere Infos bekommen kann!

Neue WASEO Audio-CD's

Auch Thorsten Helbing hat wieder mit 2 neuen Audio-CD's zugeschlagen. Die erste endhält 20 Songs diverser Atari-Spiele, während es sich bei der zweiten um eine MOD-Sound-Collection handelt. Einen ausführlichen Test dieser CD's findet Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe!

Andreas Magenheimer Audio-CD's

Ha, Andreas hat es tatsächlich geschafft, zur JHV in Herten werden sage und schreibe schon 18! CD's mit Atari-Sounds zu kaufen sein, und dies zum Schnäppchenpreis von je 5 DM. Leider habe ich noch keine Cover zu den Testmustern die mir Andreas geschickt hat, daher muß ich beim Inhalt der CD's manchmal raten da selbst ich nicht alle Sounds auf anhieb erkenne! Immerhin sind es 8 CD's mit Gamesounds und 10 mit Demo-Sounds, wobei jede CD über 20 Sounds enthält!

Immernoch Programmierer gesucht

Sicher habt Ihr in der letzten Ausgabe gelesen das mein Versand neue Spiele-Software auf den Markt bringen möchte. Dazu brauche ich allerdings ein paar gute Programmierer die bereit sind für mich neue Spiele zu schreiben. Als Grundidee hatte mir da als erstes ein Spiel im Lucasfilm-Stil ala Maniac mansion vorgeschwebt und auch ein Streetfighter II Clone wäre eine tolle Sache, aber wenn Ihr fertige Spiele und Programme habt die gut genug sind um sie Kommerziell zu vermarkten, dann meldet Euch bei mir! Der PD-World-Versand bietet Euch faire Honorare und Gewinnbeteiligungen an !

CD-Test

WASEO is Back!

Wie schon in den News kurz berichtet hat uns WASEO (Thorsten Helbing) zwei neue Audio-CD's beschehrt, von denen eine die besten Sounds diverser Atari-Spiele enthält, während die andere mit aktuellen MOD - Songs gefüllt wurde. Beginnen wir mit unserem Test mal bei der CD mit dem schönen Titel "The best of ATARI Game Music!"

Auf dieser CD befinden sich diese 20 Sounds:

1. International Karate
2. Ghostbusters (HARD-Version)
3. Colony
4. Spelldiver
5. Bank #1
6. Duch #1
7. Thinker #3
8. Red Max
9. Star Raiders 2
10. Draconus - Title Theme
11. Draconus - Shield of Grom
12. Agent USA
13. Master of the Lamp #1
14. Bannercatch
15. Behind Jaggi Lines
16. Axis Slotmachine
17. Submission
18. Game 180
19. Zybex
20. Warhawk

Wie Ihr seht verspricht diese CD in ihrem Namen nicht zu viel, denn die meisten der Songs gehören wirklich zu den bekanntesten und besten Spielen die es für unseren kleinen Atari gibt. Es war allerdings eine gute Idee von Thorsten den Ghostbusters-Tune aus der Cool Emotions-Demo zu verwenden, er ist einfach besser als der Originaltune aus dem Spiel. Für mich sind die Highlights dieser CD eindeutig Draconus, Warhawk und der Ghostbusters-Tune, aber im ganzen muß man sagen das die CD schon sehr gut zusammengestellt wurde, auch wenn ich das Spiel "Bannercatch" nicht kenne!

Die in herragender Klangqualität aufgenommene CD fällt allerdings nicht nur durch den Inhalt angenehm auf, auch das Cover und das CD-Etickett sind wirklich professionell erstellt worden. Hut ab, in solch einer Aufmachung kann bisher niemand sonst derartige CD's anbieten! In anbetracht der guten Qualität der CD ist der Preis von 19.80DM durchaus gerechtfertigt.

Die zweite CD beschäftigt sich wie gesagt mit MOD-Sounds, die von diversen Demos etc. stammen und ja in Unmengen das Internet bevölkern. Auch auf dieser CD, die ebenfalls ein wunderschönes, buntes Cover hat und mit bestem Stereo-Sound glänzen kann befinden sich satte 20 Sounds mit einer Laufzeit von knapp einer Stunde.

CD-Test

Auf dieser CD mit dem Titel "The next best of MOD" befinden sich diese Titel:

1. Hunger after Dinner
2. Zikend
3. Boo Boo
4. Crool
5. Jolly but Cool
6. Blue Mood
7. Barcadi
8. Silly 1
9. Black Hole
10. Calilope
11. Happy Sprite
12. Prime 99 Tune
13. A Sunny Day
14. Gummisnoppis
15. Feeling Good
16. More
17. Imponert
18. Roll Out
19. Nightfall on Venus
20. Vroom

Thorsten hat diesmal darauf geachtet eine Kollektion aus Synthi-Popsongs zusammenzustellen, es gibt keine Abstecher in die Tekkno-Szene, was dem ein- oder anderen vielleicht nicht gefallen wird. Ich für meinen Teil finde dies jedoch sehr gut, da es 1. viel zu viel Tekkno-Mods gibt und ich persönlich nicht viel für diese Musik über habe. Außerdem heißt Popmusik ja nicht das es nur langweiliges Gedudel gibt, denn es sind ein paar recht fetzige Stücke dabei!

Besondere Highlights dieser CD sind mit Sicherheit die Titel Gummisnoppis (erinnert in der Machart stark an die Sounds aus der Odissey-Demo!), Feeling Good (ein wirklicher Ohrwurm!) und Nightfalls of Venus (hat fast schon etwas von Jean Michell Jarre!). Bei den anderen Stücken handelt es sich meist um nette Lieder denen halt nur der besondere Touch ein wenig fehlt, echte Ohrkrämpfe sind zum Glück nicht mit dabei, darauf hat Thorsten bei der Zusammenstellung der CD geachtet. Alles in allem handelt es sich bei The next best of Mod um eine gute Kollektion von MOD-Songs die Fans dieser Musik bestimmt gefallen wird.
Ein kleiner Verbesserungsvorschlag von mir wäre, auch einen Datentrack mit in die CD einzubauen in dem dann alle Lieder als MOD-Files gespeichert wären, so daß man sie auch am Computer weiterverarbeiten kann. Wie gesagt, ist nur ein Vorschlag für weitere CD's!
Auch diese CD kostet 19.80DM und kann genau wie The best of ATARI Game Music direkt bei Thorsten Helbing bestellt werden.

Die Besteladresse lautet:
WASEO
Thorsten Helbing
Hopfenhellerstr. 5
37445 Walkenried

Kleinanzeigen

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt



Dauer-Angebot:
Biete Mini-Speedy 1050 mit HSS Copy im Rom, Speedy-System Diskette und ausführlicher Einbauanleitung.
Preis für ABBUC-Mitglieder 49DM
für sonstige 69DM
Bibo-Mon 24K mit Old-OS, DOS und Monitor im ROM sowie ausführlicher Anleitung und Tools.
Preis für ABBUC-Mitglieder 69DM
sonstige 89DM
Erhad Pütz
Albertstr. 13
42897 Remscheid

Verkaufe 2600 VCS-Module ohne Anleitung und Verpackung für je 8DM, 4 Stück 30DM:
Jungle Hunt, Enduro, Megamania, Defender, Phönix,Yars Revenge, Real Sports Volleyball,Super-Ferrari, Cosmic Arc, Centipede,E.T., Solaris, Freeway, Space Invaders, Riddle of the Sphinx, Dig Dug , Fire Fighter, Missile Command, Atlantis, Real Sports Tennis, Ghostbusters,Dragonfire, Wüstenschlacht,Crystal Castles... Wer alle 24 Stück nimmt bekommt sie für 150DM!

Der Hamburger Atari PD-Service bietet über 1400 PD-Disketten für den 8-Bit Rechner aus allen Bereichen. Den neuen Katalog mit fast 50 Seitem (DIN 5) gibt es für 3 DM (die kassiert die Post) bei Bodo Jürs, Amandastr.. 50, 20357 Hamburg

---

Verkaufe für den Atari 7800 VCS folgende Module: One on One, Hattrick, Mrs. Pacman, Cracked, alles NTSC sowie Xevios - PAL, jeweils für 8DM ohne Verpackung
Walter Lauer
Hubertushof 1
66629 Freisen
Tel.:06855-1881

Verkaufe:
Black Box mit Floppyboard zusammen für 400DM zzgl. Versandkosten.
Erhard Pütz
Albertstr. 13
42897 Remscheid

Suche:
Atari Drucker 1027 (komplett Funktionstüchtig!) bis 50DM.
FAX: 02045-6730
Montag bis Donnerstag abend.

Zu verkaufen:
Bruce Lee- Diskversion von Datasoft mit Atari + C-64 Version 10DM
Tapes: Mad Jax und Escape from Doomworld, mit Anleitung und Packung je 2DM
Atari Audio CD's:
20 von mir selbst erstellt CD's mit Atari-Sounds. Liste mit Inhalten kann angefordert oder in Herten auf der JHV eingesehen werden. Preis je CD 5DM, Liste 3DM Porto.
Andreas Magenheimer
Rechenmühle 2
55232 Alzey
Tel.06731-997852

Sin Boga Wiatru

Oh Mann, wer zum Teufel gibt den Spielen nur so wunderbar unverständliche Namen mit auf den Weg? Die Jungs von LK Avalon hätten sich doch eigentlich denken können das sich auch noch User aus anderen Ländern für dieses Spiel interessieren und dem Teil wenigstens einen engl. klingenden Namen verpassen der etwas mehr her macht.

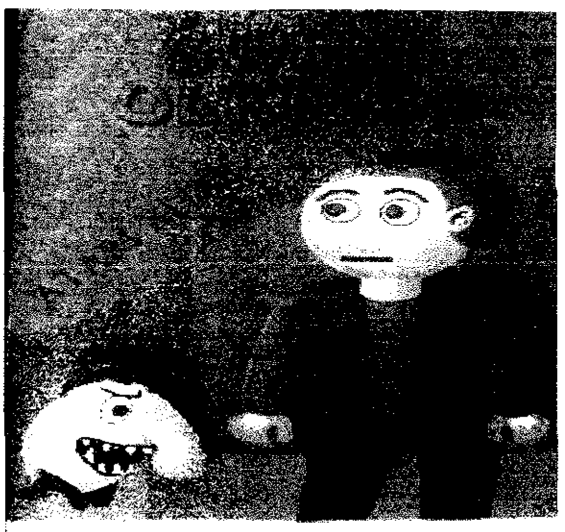


Naja,in diesem Spiel ist man als furchtloser Mexicanischer Schatzsucher in einer alten Atztekenruine auf der Suche nach Edelsteinen. Natürlich kommt man an die begehrten Klunker nicht so leicht heran und daher muß man sich gegen allerhand seltsame Gegner durchsetzen (wer erwartet schon in einer Atztekenruine von einem übergroßen Computerchip angegriffen zu werden?)
Sin Boga Wiatru ist ein typisches Polen Jump and Run mit recht guter Grafik, die Sprites sind toll animiert, mehrfarbig und schön groß und die Hintergründe sauber gezeichnet. Zwischen den einzelnen Bildschirmen wird umgeschaltet, daher entfällt das Scrolling. Die Spielfigur läßt sich gut steuern und kann neben laufen und springen auch Leitern und Seile herauf und hinunterklettern und wenn man Munition findet auf Gegner schießen. Der Sound ist wirklich gelungen, sowohl Titelsound als auch die Musik im Spiel wissen zu gefallen.

So hüpft man also durch unzählige Räume, sammelt Schlüssel und andere Dinge und benutzt sie um die vielen versperrten Wege zu öffnen um an den großen Schatz heranzukommen. Wer Jump and Runs ala Montesumas Revenge mag wird hieran auch seinen Spaß haben. Wirklich neues oder besonderes gibt es allerdings nicht, trotzdem ist es ein soliedes Jump and Run-Game das sicher nicht zu den schlechtesten Polengames gehört.

Grafik	7
Sound	8
Motivation	6
Gesamt	7

Swiat Olkiego



Was genau uns das Spiel mit seinem Namen mitteilen möchte bleibt zumindest mir ein Geheimnis,ich kann halt kein Polnisch. Auf jeden Fall ist auch Swiat Olkiego ein Plattform Jump and Run in typisch polnischer Machart, das heißt unheimlich viele Bildschirme zwischen denen ohne scrolling umgeschaltet wird, ein paar Gegner und bestimmte Gegenstände die man einsammeln und an den passenden Orten benutzen kann. Leider kann man immer nur drei Gegenstände auf einmal tragen , do daß man schon ein wenig darauf achten muß was man nun mitnimmt.
Die Grafik des Spiels ist nicht so toll, die Sprites sind relativ klein, etwas ruckelig animiert, dafür aber alle mehrfarbig. Auch die Hintergrundgrafik ist nicht unbedingt so toll, zwar recht bunt, aber die Zeichnungen erinnern teilweise an Kleinkindkleckserei en (besonders Bäume !). Der Sound hingegen kann recht gut gefallen, es gibt eine flotte Titelmelodie und auch guten Sound im Spiel. Die Steuerung ist dagegen wieder ein Grund zum meckern, denn sie ist recht ungenau, genau wie die Kollisionsabfrage. Oft wird Lebensenergie abgezogen obwohl man den Gegner wirklich nicht mal gestreift hat.
Durch diese Fehler leidet natürlich auch der Spielspaß und da Swiat Olkiego nichts an Besonderheiten sondern nur scheinbar endloses Gehüpfe bietet ist es eines der Spiele, die sicher schnell in der Ecke landen um Staub anzusetzen.
Mit etwas besserer Grafik und genauerer Steuerung wäre das Spiel noch ganz nett, so muß ich aber sagen das es gerade bei den Polen Jump-and Runs massenhaft bessere Games gibt.
Mein Fazit:
Leider nur unterer Durchschnitt.

```
*****************************
* Grafik                  5 *
* Sound                   8 *
* Motivation              5 *
* Gesamt                  6 *
*****************************
```

Leserforum

Hallo Freunde!

Wieder einmal darf ich Euch recht herzlich zum Leserforum im NAW begrüßen. Nachdem unser Magazin sich ja nun soweit entwikkelt hat das es in der Qualität mit dem Atari-Magazin gleichgeziehen konnte wartet nun alles auf den Zusammenschluß beider Magazine. Auch wenn ich ein paar Anfragen bekommen habe in wieweit sich das Magazin verändern wird wenn es zum New Generation Atari-Magazin umgebaut wird ist die Stimmung in dieser Hinsicht mehr als positiv, anscheinend freuen sich alle auf das größere Magazin mit mehr Lesern und hoffentlich noch mehr Leserbeteiligung! Ich bin da ebenfalls guter Dinge und auch wenn noch nicht zu 100% feststeht welche Rubriken ich nun mit ins neue Magazin nehme ist doch schon recht klar das die meisten aus dem NAW mit dabei sein werden, inclusive der Listingseiten und der inzwischen sehr beliebten Animania!
So, jetzt ist es aber Zeit für den ersten Leserbrief von Thorsten Helbing.

Hallo Sascha !

Wie angekündigt schicke ich Dir hier die Beiträge für das NEW ATARI WORLD (Titelseite und Text über die Herstellung von Audio-CD's). Außerdem ist die neueste Audio CD "The best of ATARI Game Music" gerade fertig geworden und ein Exemplar bekommst Du natürlich auch. Hatte ich Dir eigentlich schon die zweite MOD-CD "The next best of MOD" geschickt? Sicherheitshalber lege ich sie auch mit bei, falls Du sie schon hast , kannst Du sie ja als Preis für den Programmierwettbewerb schicken. Ich wollte Dich sowieso schonmal deswegen fragen, ob wir nicht vielleicht mal die ganze Reihe (immerhin sind es dann ja 6 CDs) als Preise obendrauf packen können, ich wäre gern bereit sie zu stiften und sicher würde das dem Wettbewerb noch einen zusätzlichen Reiz bringen. Du kannst mir ja mal mitteilen, was Du davon hälst.

Noch kurz zum NEW ATARI WORLD-Titelbild: Da es ja eigentlich ein etwas umgestaltetes Werbebild ist, kann es sein, daß es durch das Kopieren möglicherweise etwas unscharf wird. Falls dem so ist, solltest Du es besser etwas heller kopieren, damit der Kontrast nicht zu sehr verschwindet.
Also das war es dann erstmal wieder. Mach weiter so und frohes Schaffen!
Mit ATARIanischen Grüßen

Thorsten Helbing

Ja, das ist Post wie ich sie liebe! Erst einmal vielen Dank die CD's, das Titelbild (ich werde mal sehen wie das mit dem Kopieren am besten klappt!) und den Bericht über die CD-Herstellung. Die MOD-CD hatte ich bisher noch nicht bekommen und ich habe gleich einen Bericht über beide CD's geschrieben (ist ebenfalls in diesem Magazin zu finden!)

Leserforum

Was die Frage nach den CDs für den Wettbewerb betrifft, ich bin da voll und ganz Deiner Meinung! Die CDs würden sich als Preis bestimmt sehr gut machen, es stellt sich nur die Frage ob man alle 6 CDs dem Sieger als Hauptpreis überreichen sollte oder aber die CD's unter den Plazierungen verteilt. Ich würde mich auf jeden Fall sehr darüber freuen wenn Du diese 6 CDs für den Wettbewerb stiften könntest. In diesem Falle werde ich mich auch nicht lumpen lassen und noch ein paar Preise drauflegen, so daß wir von Preisen für 250DM auf glatte 400DM kommen. Wenn die Leute dann nicht mitmachen kann ihnen halt keiner mehr helfen! So, jetzt geht's weiter mit einem Brief von Mathes Alberto.

Hello again Sascha,
endlich komme ich mal dazu auf Dein nettes Sending zu Antworten. Respekt mein Sohn (haha), Dein Magazin wird immer besser so in der Gestaltung und dem Inhalt. Allerdings solltest Du längere Texte etwas auflockern mit Absätzen oder Bildern/-Zeichnungen dazwischen, das liest sich dann leichter und macht es noch interssanter.
Auch vermisse ich etwas an Beschreibungen und Vorstellungen von Zubehör darin, ich meine für Fans wäre es doch sicher recht interessant zu wissen welche Teile es überhaupt mal für den Atari gegeben hat und wie man ihn ausbauen und erweitern konnte.
Ich versuche gerade bei den C-64 Usern Leute zu finden die mir helfen ein Spiele-Lexikon auf die Beine zu stellen nach dem Motto "was ist das für ein Teil", immer mit nur 1-2 Worten, denn sonst weiß ja kaum einer um was es sich handelt.

Selbiges wollte auch ich Dir vorschlagen, bei Deinen Waren im Katalogteil den Themenbereich anzugeben. Eventuell verkaufst Du dann Deine Progs besser, oder willst Du ewig darauf sitzen bleiben? Möglich das Du auch mit dem Preis runtergehen solltest um besser zu verkaufen, denn wie ich hörte sollen sich Daten angeblich nicht so lange Fehlerfrei auf Disk oder Tape halten, angeblich nur 6 Jahre oder so. Bevor es also nix mehr Wert ist oder schlecht zu verkaufen überlege es Dir lieber nochmal.

Also dann mein Freund, mach mal gut und bis dann,
funny Greetings, Mathes.

Tja Mathes, was die Sache mit dem Auflockern des Magazins angeht, da arbeite ich gerade drann, das wird schon noch klappen! Bei den Beschreibungen von Zubehör bin ich bisher immer davon ausgegangen das die meisten User alles wichtige schon kennen, aber wie die immer wieder auftauchenden Fragen nach solchen Infos zeigen ist dem wohl nicht so.

Leserforum

Daher wird es im neuen New Generation ATARI-Magazin auch die Rubrik ATARI-Histories geben, in der dann regelmäßig Texte über alle möglichen Hardwarezusätze aber auch besondere Software untergebracht werden.
Eine Erweiterung des Katalogteils um kurze Randbemerkungen wie etwa "Jump and Run" oder " Ballerspiel " ist durchaus machbar und wenn ihr so etwas haben wollt, bitte sehr, wird bis zur nächsten Ausgabe erledigt! Dein Spiele-Lexikon für den C-64 ist ein ganz schön großes Projekt wenn man bedenkt wieviel Games es dafür gab. Vielleicht wäre ein solches Lexikon für den Atari auch keine schlechte Idee. Mal sehen ob ich irgendwann die Zeit für so etwas finde.
Was die Verkaufspreise angeht, da bewege ich mich schon im unteren Teil des Möglichen, weitere Preissenkungen sind wohl kaum mehr zu erwarten und für mich auch nicht zu finanzieren. Ihr müßt schließlich auch bedenken das ich diesen kleinen Versand als richtigen Gewerbebetrieb führe und daher auch Gewerbesteuern etc. fällig sind. Im Grunde müßte ich eher bestimmte Sachen teurer Verkaufen als Preise zu senken !

Wo hast Du eigentlich das Schauermärchen über diese 6-Jahres-Frist für Daten auf Disk und Tape her? Wenn da etwas dran wäre dürfte heute kein einziges Spiel mehr laufen, da die meisten Originalgames alle schon satte 10 Jahre und mehr auf dem Buckel haben. Solche Gerüchte gab es damals bei einführung der CD's auch und da ist auch nichts dran gewesen. Im Grunde gilt wohl folgendes: Wenn die Disk ordentlich gelagert wird und weder Staub noch Cola oder der kleine Bruder 'rankommen , sind die Daten auf der Scheibe sicher!

O.K., soweit dazu. Eine kleine Postkarte hat mich von Harald Fischer erreicht.

Hallo Sascha!
Viele Grüße aus Oostduinkerke an der belgischen Nordseeküste. Schön das Dir meine Beiträge zum NAW gefallen. Selbstverständlich werde ich auch weiterhin Programme einsenden. Aber ob das diesmal bis zur nächsten Ausgabe wieder was wird - na mal sehen. So, jetzt genieß ich noch meine letzten Urlaubstage und wünsch Dir noch viel Spaß bei der Arbeit - Bis dann,

Harald Fischer

Ich bin ja mal gespannt was da noch so alles von Dir kommen wird Harald, diesmal hat es ja nicht mehr geklappt aber wenn Du mal wieder etwas neues programmiert hast würde ich es gerne wieder veröffentlichen! Komm gut wieder nach Hause und melde Dich mal wieder!

So, damit sind wir dann auch schon mal wieder am Ende des Leserforums angekommen. Ich wünsche Euch noch viel Spaß mit dem Rest dieser Ausgabe und hoffe das es zur ersten Ausgabe des New generation ATARI-Magazins jede Menge Briefe gibt!
So long,

Sascha Röber

ATARI-Musik-CDs: Nur ausgesucht und hübsch verpackt?

Hintergrund:

Bei der Vorstellung der Byteaccess Musik CD 1999 schrieb Sascha Röber über die bisher von WASEO und Dirk Tröger herausgebrachten Audio-CDs: „Doch all diese CDs haben eines gemeinsam. Es handelt sich dabei 'nur' um Zusammenstellungen diverser Computersounds, die zwar meistens mit viel Liebe ausgesucht und teilweise in sehr hübsche Cover verpackt wurden, aber das war's dann auch".

War es das auch?

Dieser Satz hört sich sehr einfach an, tatsächlich steckt aber hinter der Herstellung einer Audio-CD mehr, als vielfach vermutet wird. Zwar hat Sascha durchaus recht, daß die Computersounds nicht mehr verändert werden, hauptsächlich deswegen, weil ihr ursprünglicher Charakter erhalten bleiben soll. Aber auch so bleibt noch viel zu tun, bis eine Audio-CD fertig ist.

Man nehme, dann hat man...

Am Anfang jeder Audio-CD steht die Idee. Man muß also erstmal festlegen, was für ein Thema die CD haben soll, beispielsweise „Die besten Songs", „Die ungewöhnlichsten Songs", „Buntgemischte Songs", „XL/XE und ST-Songs" usw. Dann kommt der eigentlich schwierigste Teil, das Zusammenstellen. Nicht jeder Song paßt ja zu dem Thema, also müssen erstmal viele durchgehört und die übriggebliebenen in eine Liste eingetragen werden. Da das auch oft mehr sein können, als auf die CD paßt, müssen also auch hier ggf. noch einige aussortiert werden. Dann geht es an das Festlegen der Reihenfolge. Die sollte möglichst so aussehen, daß die Songs möglichst gut zusammenpassen, denn es wäre schon ziemlich langweilig, wenn z. B. alle fetzigen Songs nur am Anfang vorkommen und die ruhigeren am Ende, eine gute Mischung ist daher die beste Wahl. Hat man auch das fertig, können die Songs aufgenommen werden. Dann sollte man unbedingt noch kontrollieren, ob sie von der Lautstärke alle gleich klingen, denn man will ja dem Hörer nicht zumuten, für jedes Lied extra seinen Lautstärkeknopf drehen zu müssen. Wenn da alles klar ist, können die Songs auf CD geschrieben werden.

Hübsch verpackt? Leichter gesagt als getan:

Der zweitschwierigste Teil ist das Gestalten des CD-Covers. Hier braucht man ein ansprechendes Titelbild, die richtigen Zeichensätze (die, auch wenn ungewöhnlich, noch gut lesbar sein müssen), Farben und Grafiken. Ziel ist, daß man auf der Titelseite möglichst auf einem Schlag sofort erkennen kann, um was es auf dieser CD geht, also daß möglichst viel gleich an den XL/XE erinnert. Und wichtig ist auch, daß die Titelseite der CD einen unverwechselbaren Charakter geben sollte, damit man sie möglichst einfach in seiner Sammlung wiederfinden kann.

Hörprobe nicht vergessen!

Wenn man die CD schließlich fertig beschrieben und das Cover fertig ausgedruckt hat, sollte man unbedingt noch kontrollieren, ob die Lieder fehlerfrei (ohne Knackser) geschrieben wurden. Also sollte man jeden Song für mindestens 10 Sekunden probehören. Erst nach dieser Qualitätskontrolle sollte sie soweit sein, jemandem übergeben werden zu können.

Ich hoffe, daß diese kleine Schilderung einen Eindruck ermitteln konnte, was alles nötig ist, um eine Audio-CD auf die Beine zu stellen. Wie dem auch sei, am Ende ist es gar nicht so wichtig, ob die Computersongs noch nachträglich bearbeitet oder im Original übernommen wurden, sondern nur eins: Das Anhören sollte Spaß machen. Das ist die Hauptsache!

Thorsten Helbing (WASEO)

Assemblerkurs Teil 5

Hallo Freunde des Assembler-Kurses!

Hier schon wieder ein neuer Kurs mit neuem Stoff. Aber nun laßt uns mal schnell anfangen:

Nachdem wir beim letzten mal hauptsächlich die Addition und Subtraktion besprochen haben, wenden wir uns heute den Vergleichsbefehlen sowie der Benutzung des Stacks (Stapels) zu. Nu aber los im Text:

Wie Ihr wißt, gibt es in BASIC ja die IF-Abfragen, mit denen man bestimmte Zustände oder Werte (z.B. A=4) abfragen kann. In Assembler gibt's die natürlich nicht, aber dafür was ähnliches , und zwar die sog. "Compare"-Befehle. Wie werden sie nun angewendet und wie funktionieren sie?

Nun, zuerst einmal gibt es diese Befehle als CMP Operand (für Akku-Vergleich) CPX Operand (für X-Vergleich) sowie CPY Operand für Y-Reg. Vergleiche. Eine Anwendung wäre z.B. eine Schleife, die 20 Zeichen Text auf dem Bildschirm ausgibt:

```
                ORG $A800
                LDY #0
        LP      LDA Text,Y
                STA (88),Y
                INY
                CPY #20
                BNE LP
                RTS

        TEXT    ASC %12345678901234567890%
```

So, das war die Routine.
Zuerst wird Y=0 gesetzt, damit sofort das 1. Zeichen übertragen wird. In der Schleife LP passiert folgendes:
Das Y+1. (1-20.) Zeichen wird aus TEXT geholt und in den Bildschirmspeicher übertragen. Dann wird das Y-Register um eins erhöht, um auf das nächste Zeichen in TEXT bzw. die nächste Stelle im Bildschirmspeicher zu zeigen. Solange Y<20 ist, werden die Zeichen ausgegeben. Ist Y=20, verzweigt BNE nicht mehr und die Routine ist zu Ende.

Kann in nun mit den Vergleichsbefehlen auch Zustände wie <,>,= abfragen? Nun ja, das geht! (Ist ja super!!!)

Die Compare-Befehle verändern nämlich das N-, das Z- und das C-Flag.
Das Vergleichen geht eigentlich ganz einfach, indem intern der Wert des Operanden vom Akku abgezogen wird, aber dann nur die Flags entsprechend gesetzt werden, der Akku-Inhalt dabei aber unberührt bleibt!
Ein kleines Beispiel:

```
LDA #20
CMP #10
```

Rechnung: 20 (Akku) - 10 (Op.) = 10

Da ja abgezogen wird, wird natürlich vor der Rechnung das C-Flag gesetzt. Da beim Beispiel ja keine neue Stelle benötigt wurde (kein Überlauf), ist das C-Flag immer noch gesetzt. Wenn man nun als nächsten Befehl BCS ... schreiben würde, fände eine Verzweigung statt, denn das Carry ist ja gesetzt. Das C-Flag ist solange gesetzt, bis der Akku >= dem zu vergleichenden Operanden ist. BCS verzweigt also, wenn der Akku >= dem Operanden ist. Wenn der Akku aber kleiner ist, dann wird das C-Flag ja gelöscht, denn es findet bei der Subtraktion ein Überlauf statt. Also kann man hier mit BCC abfragen, ob der Akku < dem Operanden ist. Möchte man nun feststellen, ob der Akku nun = dem Operanden ist, kann man das mit BEQ abfragen, denn wenn der Akku z.B. den Wert 20 hat, und mit 20 verglichen wird, wird bei der Subtraktion das Z-Flag gesetzt (20-20=0). BEQ vergleicht also, wenn die Zahlen = sind, BNE logischerweise wenn der Akku und der Operand verschieden sind .

Hier nochmal kurz eine Übersicht der Abfrage-Befehle:

```
LDA #Zahl
CMP # Operand
<Branch-Befehl>
```

Mögliche Branch-Befehle:

Bedingung	Verzw. mit
Akku < Operand	BCC...
Akku >= Operand	BCS...
Akku = Operand	BEQ...
Akku <> Operand	BNE...

Beim Vergleich von Akku und Operand (CMP) können alle Adressierungsarten verwendet werden, während bei CPX und CPY keine! indizierten Adressierungsarten verwendet werden dürfen.

So, das waren also nun die Vergleichsbefehle. Kommen wir nun zu einer der wichtigsten Einrichtungen des ATARI, dem Stapel (engl.: Stack).
Der Stack liegt im Speicher von $100-$1FF und tut folgendes:

Zum einen wird dort bei Unterprogrammen die Rücksprungadresse -1 als 16-Bit Wert abgelegt. Wenn man nun also von der Adresse $A800 ein Unterprogramm bei $600 aufruft, dann würde als 16-Bit Wert die Speicherstelle (nach dem Sprungbefehl)-1 (hier also $02A8) auf dem Stapel abgelegt.

Assemblerkurs Teil 5

Wenn das Unterprogramm dann beendet ist, wird diese Adresse wieder vom Stapel geholt, 1 dazuaddiert und dann dorthin gesprungen. Der Stapel wächst dabei immer von oben nach unten, d.h. also von $01FF-$0100.

Wie Ihr ja wißt, werden Unterprogr. in BASIC mit "GOSUB..." aufgerufen und müssen mit "RETURN" enden. In Assembler geht das genauso, nur daß statt einer Zeilennummer eine Adresse , anstatt des GOSUB ein JSR und anstelle des RETURNS ein RTS stehen muß.

Beispiel:

```
ORG $A800
JSR $600
RTS
ORG $ 600
* hier nun das Unterprogramm
RTS (und zurück)
```

So, das ist also ziemlich einfach, solange man das RTS im Unterprogramm nicht vergißt.
So funktioniert übrigens auch der ATMAS. Ihr gebt ja immer beim ORG-Befehl eine Adresse an. An diese Adresse wird dann ja das Programm assembliert. Wenn das geschehen ist, und ihr in den Monitor geht, dann ruft Ihr ja auch mit G A8000 das Programm auf. Hierbei springt ATMAS per JSR an diese (von euch eingegebene Adresse) und behandelt euer Programm wie ein Unterprogramm, daß also immer mit RTS enden muß (außer bei speziellen Aufrufen). Deshalb muß euer Programm im Editor auch immer mit einem RTS im Hauptprogramm enden.

Aber es geht auch anders!!!

Wenn Ihr ein Unterprogramm aufruft, daß als letztes wieder ein Unterprogramm aufruft, und dann mit einem RTS zurückkehrt, könnt ihr euch 1 Byte sparen, indem Ihr das RTS im Unterprogramm weglaßt. Das zeig ich mal, denn es ist etwas schwer verständlich.

```
ORG $A800
JMP $600
ORG $600
JMP $F556 (Ton erzeugen)
```

So, als erstes wird zu $600 gesprungen. Es wird aber KEINE! Adresse auf dem Stapel abgelegt, denn es handelt sich hier um einen "normalen" Sprung, nicht um ein Unterprogramm.
Im Unterprogramm wird nun per JMP zu $F556 gesprungen. Auch hier wird keine Adresse auf dem Stapel abgelegt, denn auch hier ist es nur ein "normaler" Sprung. Als letzte Adresse auf dem Stapel liegt nun also noch immer die Adresse-2, von der aus zu $A800 gesprungen wurde. Da die Routine bei $F556 mit einem RTS endet, ist das Programm ordentlich beendet, obwohl keine RTS im Editor mehr auftauchen.

Assemblerkurs Teil 5

Hiermit spart man also viel Zeit und Speicherplatz.
Damit der Computer aber immer weiß, auf welche Position im Stapel er zugreifen muß, gibt es einen Zeiger, den sogenannten Stack-Pointer. Dieser Zeiger besteht aus 8-Bit und zeigt immer auf die Low-Adresse des Stapels, wo das High-Byte der Rücksprungadresse liegt.

Nun kann man auf dem Stapel aber auch noch 8-Bit Werte ablegen. Dazu gibt es die Befehle PHA und PHP. Mit PHA wird der Akku-Inhalt auf dem Stapel abgelegt; mit PHP wird das Status-Register auf dem Stapel abgelegt. In beiden Fällen wird der STACK-Pointer um 1 erniedrigt.

Zurückholen kann man sich die geretteten Daten mit PLA bzw. PLP, wobei PLA den Akku-Inhalt und PLP den Inhalt des Status-Registers wieder herstellt. Hier wird in beiden Fällen der Stack-Pointer um 1 erhöht, denn es ist ja wieder eine "Position" frei geworden.

Oh, da hät' ich doch beinahe vergessen zu erwähnen, daß bei einem JSR-Aufruf der Stack-Pointer natürlich um 2 erniedrigt und bei einem RTS natürlich um 2 erhöht wird.

Wenn etwas unklar sein sollte, auch wenn es nur eine Kleinigkeit ist, dann meldet Euch bitte. Ich möchte nämlich nicht, daß ich hier einfach "rumsabble" und keiner was versteht oder nicht klar kommt.

Das war's aber nun wirklich für heute. Ich hoffe, ich habe es einigermaßen verständlich erklärt, so daß keine Probleme auftreten.
Hier noch schnell meine Kontaktaddy:

Heiko Bornhorst
Wasserkamp 14a
49593 Bersenbrück



Public Domain Highlights- die sollte man kennen!

Wie üblich habe ich auch diesmal wieder ein par sehr gute PD's herausgesucht die eigentlich in keiner Sammlung fehlen dürfen. Die Teile sind zwar nicht mehr neu, aber trotzdem wirklich gut. Es ist sowieso erstaunlich wieviele PD-Programme locker mit Kommerzieller Software mithalten können. (Na gut, einige PD's waren ja mal Kommerzielle Proramme, aber halt lange nicht alle!)

Galactic

Wer kennt nicht den Hit Galaxian in dem es gilt, mit einem Raumschiff die Invasion feindlicher Aliens zurückzuschlagen. Galactic ist eine wirklich gelungene PD-Version dieses Spiels. Die Grafik ist dabei fast besser als bei der Originalversion, die Gegner sind schön bunt und fliessend animiert und die Steuerung reagiert schnell und genau. Der Sound beschränkt sich auf ein paar FX, die sind aber auch ganz gut gelungen. Besonders auffällig ist, das die Gegner durchaus verschiedene Manöver drauf haben wenn sie sich auf das Raumschiff des Spielers stürzen. Wenn Ihr Galaxian nicht habt, seid ihr mit Galactic auch ganz gut bedient!

Arkaneth II

Rollenspiele sind eigentlich auf jedem Computersystem sehr beliebt, doch leider sind sie sehr komplex und daher nicht ganz so leicht auf unserem Atari mit seinem begrenzten Speicherplatz umsetzbar. Daher gibt es nur eine Handvoll wirklich brauchbarer Spiele dieser Art für unseren kleinen Atari und Arkaneth II gehört mit Sicherheit zu den besseren Spielen dieser Art.
Man hat hier die Möglichkeit in einer sehr komplexen Fantasywelt als Ritter, Priester oder Magier ein paar wilde Abenteuer zu bestehen, immer auf der Suche nach kostbaren Items und der nächsten Orkrandale! Es gibt verschiedene Städte in denen man handeln kann, viele Gegenstände und Waffen die das Kampfesglück zu Gunsten des eigenen Lebens stark beeinflussen können und auch Zahlreiche Gegner die einem das Leben wirklich schwer machen können. Die Grafik ist dabei eher zweckdienlich (ala Ultima 1-3!), der Rest des Spiels jedoch ist äußerst proffesionell in Szene gesetzt worden und Rollenspielfans kommen um dieses Game einfach nicht herum. Eins sollte jedoch klar sein, Anfänger haben zu Begin in den Dungeons noch nichts zu suchen, sonst heißt es schnell Game Over!
Dieses Spiel ist seinerzeit auf einem Compyshop-Magazin veröffentlicht worden und dann zusammen mit ebend diesem Magazin zur PD-Soft erklärt worden. Seltsamerweise taucht es aber in kaum einer PD-Liste auf und war eine ganze Weile fast in Vergessenheit geraten.

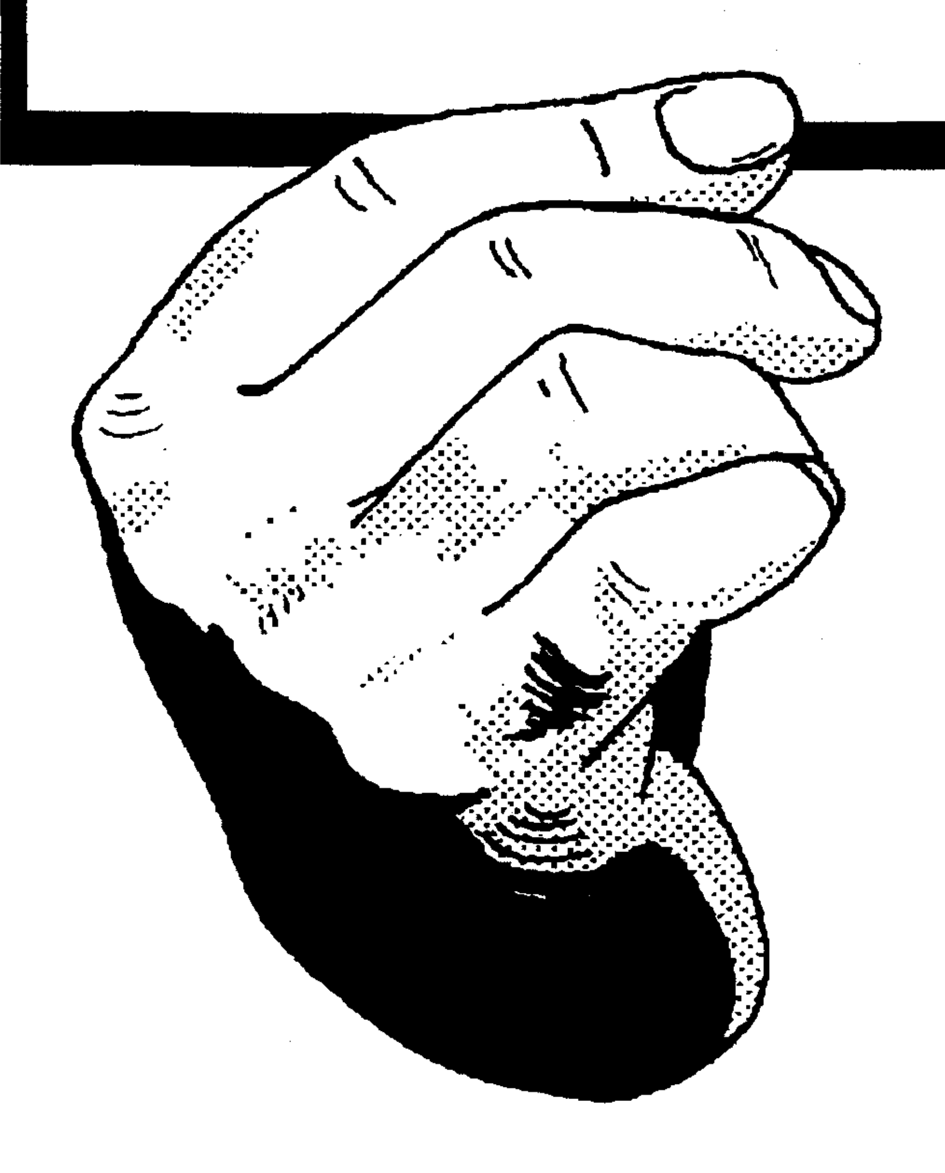
So, das waren für dieses mal die PD-Highlights, doch im New Generation Atari-Magazin werden sie weiterhin mit dabei sein, also bis dann!

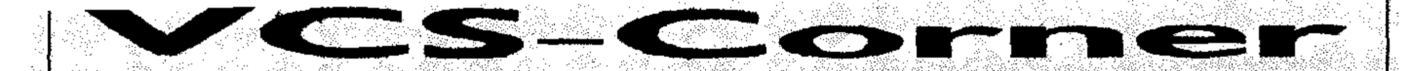
Sascha Röber

Programmier-Wettbewerb

In der letzten Ausgabe der New Atari Wold haben wir einen neuen Wettbewerb gestartet in dem es darum geht , irgendein Programm, egal ob Demo, Anwendung oder Spiel zu schreiben. Bisher ist nur ein Programm hierzu eingetroffen und ich hoffe das sich dies bis zur ersten Ausgabe des New Generation ATARI-Magazins doch etwas bessert. **Es erwarten Euch Preise im Gesamtwert von 400DM,** unter anderen die komplette CD-Kollektion von Thorsten Helbing, einige Hint Hunt Books, tolle Spiele, ein Stereoblaster und vieles mehr, mitmachen lohnt sich also!

Sascha Röber





Star Fox , Fire Fly und Sorcerer von Mythicon

Diesmal gibt es etwas einmaliges. Drei Spiele in einem einzigen Test. Doch wie geht das? Ganz einfach; es handelt sich um die drei bockschlechtesten Spiele in der VCS Geschichte und das allein ist schon einen Test wert.

Diese Spiele sind so mies, das sie bei Sammlern schon Kultstatus erreicht haben. Für alle mit kleinem Taschengeldbuget gab es in den USA vor vielen Jahren drei Spiele der Firma Mythicon. Da diese so mies waren, haben sie es wohl nicht nach Europa geschafft. Doch worum handelt es sich bei diesen Games und warum sind sie nun so mies? Alle drei Spiele sind Ballerspiele und bis auf Änderungen der Spielfigur und der Gegner, vom Spiel her vollkommen identisch. Dem Kunden wurden tolle Spiele angepriesen, deren Spiel aber stets gleich und ohne jegliches Spielziel war. Fire Fly spielt in der Welt der Insekten, Star Fox im Weltraum und Sorcerer in einer Fantasywelt.

Man bewegt sich mit seiner Spielfigur von links nach rechts , kann dabei die erscheinenden Gegner abschiessen ; muß dies aber nicht und kann Gegenstände einsammeln, wenn man will. Diese haben aber keinerlei Funktion. Ebenso hat man unendlich viele Leben. Man bewegt sich stets von links nach rechts, ohne jedes Spielziel vor Augen. Nach fünf Bildschirmen erscheinen dann wieder dieselben Gegner und das Spiel zieht sich langweilig und unendlich fort. Dazu kommt noch ein ultramieser Sound und das miese Spiel ist perfekt. Einzig die Spielfiguren und die Gegner sind noch erträglich, aber die geringe Levelanzahl trägt auch nicht zum Spielspaß bei. Aber immerhin bekommt man für das Eleminieren von Gegnern noch Punkte. Gleiches gilt für das Einsammeln von Gegenständen.

Fazit: Drei Spiele, die man sich als Spieler getrost sparen kann, obwohl sie damals sehr billig waren, mit ca. zehn Dollar. Aber diese miesesten Spiele waren mir einen Test wert. Gerade weil sie so schlecht waren. Es sind halt Spiele, bei denen der Trainer direkt mit eingebaut ist und dazu noch völlig ihne Ziel. Aber heute sind diese Teile bei Sammlern sehr begehrt.

The Gambler

PD-Mag 44

Hey Atari-Freaks!

Jetzt ist es also soweit, mit der Nummer 44 ist das letzte PD-Mag vor der Zusammenlegung mit dem PPP-PD-Mag fertig geworden und wie eigentlich immer habe ich auch diesmal wieder eine ganze Menge an Informationen , Tests und natürlich Software zusammengetragen um die langsam doch länger werdenden Abende etwas zu verkürzen.

Im Test haben diesmal Asylum, Castle of Blackthorne, die Asskikiers Demo, Goldgrabber, die Magnetx Scroll Adventures und Drop it ordentlich Federn lassen müssen und natürlich ist auch die Top-Ten wieder mit von der Partie.
Weiter geht es mit der Rubrik Outside, und hier findet man im Buchtip wieder einmal den ersten Band einer neuen Fantasy-Reihe vom unter Fantasy-freunden recht bekannten Autor R.A. Salvatore mit dem Titel "Chronok der vierten Magie"(Der gute Mann ist wirklich fleißig beim Schreiben, wenn man bedenkt das seine Bücher immer so um 400 Seiten stark sind!). Als Filmtip habe ich mir John Carpenters Vampire angesehen, ein Film der echt Biss hat!
Zuletzt kommt dann wieder der VCS-Corner in dem Walter Lauer das Spiel Minesweeper in einer PC-Fileversion getestet hat.
Im restlichen Magazinteil findet Ihr außerdem die Auflösung der Leserumfrage, natürlich aktuelle News, einige Tips und Tricks, einen neuen Basickurs, die neuesten Infos vom PD-Mag Club, einen Hardwaretest (1050 Kopierstation!), und ebenfalls selbstverständlich den brandneuen Versandkatalog inclusive Infos über neu eingetroffe PD-Software.
So, jetzt sind wir wieder bei den Programmen angekommen und da gibt es wieder einiges was selbst die beste Sammlung noch gut gebrauchen kann!

CMS-Set-	Eine wirklich erstklassige Musikdemo die mit 67! Songs sehr umfangsreich geworden ist. Trotz der enormen Menge an Liedern läuft sie noch auf jedem XL-XE mit 64KB!
Annoyed-	Eine noch recht aktuelle Demo mit gutem Sound und netten Effekten!
Labyrinth-	Versuche möglichst schnell den Ausgang zu finden!
Banana-	In diesem Spiel muß man herabfallende Bananen auffangen , ohne sich dabei von Tieren beissen zu lassen!
Spy Hotel-	Ein erstklassiger Bank bang Clone mit netter Grafik.
Waseo Practoscope .	Eine Sammlung von 3 nützlichen Tools mit Anleitung auf Diskette!

Ihr seht, das neue PD-Mag ist wieder sehr gut gefüllt und bietet für jeden etwas. Wer sich so ein Angebot für nur 5DM endgehen läßt ist selbst drann schuld!

Sascha Röber

PD-Mag Inhalte

Hallo PD-Mag Fans!

Auch in dieser letzten Ausgabe des NAW habe ich die Inhaltsverzeichnisse einiger Ausgaben des PD-Mags für Euch zusammengestellt.

Doch jetzt genug gequatscht, fangen wir lieber mit den Verzeichnissen an!

PD-Mag Nr. 29
Getestete Programme:
Thunderfox
The Cripts of Egypt
Vidig-Paint
Lapis Philosophurum
The Brundles

Hardwaretest:
Herlitz Digit deluxe Joystick

Programme der Ausgabe:
Spiele:
Bunny
Salmonrun
Comicland
Demos:
Hip-16tro
D8K-Carpe-Demo
Anwender:
MP151-Musicplayer
Adressenverwaltung

PD-Mag Nr.30
Getestete Programme:
Spiele:
Olbitroid
Action Biker
Picture Finder Deluxe
Blue Max
Feud

Hardwaretest:
Micro Handler Joy-Station

Programme der Ausgabe:
Spiele:
Lizzard
Burger Chief
Invasion
Demos:
Unreal-Demo
Diskshot
Gamemusic
Anwender:
Supercopyquad

PD-Mag Nr. 31
Getestete Programme:
Into the Eagles Nest
Womper Stomper
Virus Scan
Popeye
Chessmaster 2000

Hardwaretest:
Atari 1064 Speichererweiterung für 600XL

Programme der Ausgabe:
Spiele:
Gladiator
Zardon
Twomaze
Demos:
Basdemo9
JHV 97 Demo
Anwenderprogramme:
Create of - Fontmaker
Protracker

PD-Mag Nr.32
Getestete Programme:
Land des Schreckens
A Musican Dream Demo
Dir-Labelprinter
Rubberball
Gemdrop

Hardwaretest:
Quickjoy Topstar Joystick

Programme der Ausgabe:
Spiele:
Quarxon
Square
Cyrtabor
Blue Thunder
Gemdrop
Demos:
Vorschau.bas
Xdemo
Anwenderprogramme:
Soundschmiede

PD-Mag Inhalte

PD-Mag Nr.33
Getestete Programme:
Thinker
Lazy Finger Disks
LDS Freezer
Decathlon
Herbert

Hardwaretest:
Amiga 1084 Stereo-Farbmonitor

Programme der Ausgabe:
Spiele:
Ghost
Starfire
Roto
Slotmaschine
Hero
Land des Schreckens
Demos:
Star Fleet Demo
Anwenderprogramme:
Atariorgel
GR8D1020-Koaladruckroutine 1020

PD-Mag Nr.34
Getestete Programme:
Boing II
Desmonds Dungeon
Boulder Dash
Visicalc
Ace of the Aces

Hardwaretest:
Microprint Centronics Interface

Programme der Ausgabe:
Spiele:
Cosmic Defenders
Androtron
Flintstones
Invasion
Startrek 3
Demos:
Canon
The Cyperspace
Koala-Slightshow
Anwenderprogramme:
Speedcalc

PD-Mag Nr.35
Getestete Programme:
Around the Planet
Super Zaxxon
Cavelord

Hardwaretest:
Atari 1029 Drucker

Programme der Ausgabe:
Spiele:
Candy Factory
Embargo
Terminator
lost Tomb
Atlantis
Bonzo
Demos:
DL-Demo
Overmind-Demo
Anwenderprogramme:
Tomscopy

PD-Mag Nr.36
Getestete Programme:
Draconus
Mr. Dig
Fire Diskcopy
Space Eggs
Super Cobra

Hardwaretest:
Highscreen 14 Zoll Monitor

Programme der Ausgabe:
Spiele:
Defense
Bonk
Satan
Butterfly
Tron 3D
Demos:
Hobbytronic 1990 Music
Phasenshift-Demo
Anwenderprogramme:
Fire-Copy

So, das waren erst einmal die Inhaltsverzeichnisse der Mags 29-36. Da alle jetzigen PD-Mag Leser seit mindestens dieser Nummer 36 mit dabei sind brauche ich diese Inhaltsverzeichnisse im New Generation Atari Magazin nicht weiterführen und kann dort mit etwas anderem beginnen. Bis dann also!

Sascha Röber

Atari Lehrbücher im Test	Teil5

Hallo Bücherwürmer!

Wie in jeder Ausgabe habe ich auch diesmal noch 3 Bücher für unseren Atari zum Testen herausgesucht. Diesmal gehe ich beim Test wirklich durch alle Bereiche, denn ich habe ein Basic-Lehrbuch, das ABBUC Turbo-Basic Handbuch und die Hexenküche von Peter Finzel, ein Assemblerlehrbuch anzubieten. Beginnen wir mit BASIC!

Das BASIC-Trainingsbuch zu ATARI 600XL/800XL

Dieses Buch aus der Data Becker Reihe geht einen gänzlich anderen Weg als die meisten Computer Lehrbücher. Hier findet man nicht massenhaft Listings mit oft viel zu kurzen Komentaren zum Inhalt des Listings,nein, es sind eher wenig Programme zum abtippen darin enthalten. Dafür bekommt man aber anhand kleiner Beispiele sehr schön erklärt warum etwas so funktioniert wie es das halt tut und wie man gegebenenfalls Programme noch verbessern kann. Wer sich wirklich intensiv mit BASIC-Programmen beschäftigen möchte, sollte sich durch dieses 385 Seiten-Buch mal durcharbeiten, danach besitzt mal auf vielen Gebieten ein gutes Grundwissen, auch wenn beispielsweise die Sound-Programmierung in diesem Buch völlig übergangen wird. Dieses Buch ist schon etwas schwerere Lektüre, besonders in den späteren Kapiteln wenn es um Datenverarbeitung geht. Daher würde ich Anfängern zuerst zu Büchern wie "Start mit Atari Basic" raten bevor sie sich an dieses Werk heranmachen.
Der Preis von 49.00DM erscheint mir alledings etwas hoch angesetzt, da dieses Buch einfach zuviele Kapitel des BASIC-programmierens außen vor läßt.

ABBUC Turbo Basic Handbuch

Dieses Buch ist wirklich unverzichtbar für alle Freunde des "schnellen BASICS", denn hier werden alle Befehle von Turbo Basic anhand kurzer Beispiellistings erklärt und diverse Einsatzmöglichkeiten aufgezeigt. Das von Rolf A. Specht aus dem Holländischen ins Deutsche Übersetzte Buch ist die bisher beste Leistung die der ABBUC auf Papier gebracht hat. Das Buch ist sehr informativ und befaßt sich wirklich mit so ziemlich allen Möglichkeiten von Turbo-Basic, von der PADDLE und Joysticksteuerung bis zu Diskettenoperationen und Grafikspielereien wird viel erklärt. Dazu kommen noch sehr wertvolle Anhänge mit allen Fehlermeldungen und den Erklärungen dazu, über Input und Output-Operatonen, alle ATASCII-Zeichen und Werte etc. etc.
Dieses Buch wurde den Mitgliedern des ABBUC als Jahresgabe 1990 kostenlos überreicht und die Restbestände konnte man auf der JHV für 15.00DM erwerben, was wirklich ein fairer Preis ist!



Teil5

Die Hexenküche

Ein recht ungewöhnliches Buch von der Form her ist Peter Fnzels Hexenküche, denn es ist im Din-A-4 Format geschrieben worden, ist also eher ein Heft als ein Buch, obwohl 108 Seiten nicht gerade als Heft-Format gelten. Doch kommen wir lieber zum Inhalt. In diesem Buch zeigt Peter Finzel das er nicht umsonst als einer der besten deutschen Assembler-Programmierer für unseren kleinen Atari gilt.

Das Buch befasst sich unter anderem sehr ausführlich mit der Musikprogrammierung über VBI's, stellt einen eigenen Soundeditor vor und zeigt wie man Sounds in eigene Programme einbindet. Dabei werden wichtige Grundlagen der Assembler-Programmierung erklärt und gleichzeitig viele Basic-Listings als Vergleichsmöglichkeit gezeigt. Daher haben auch Basic-Freunde Ihren Spaß an diesem Buch, denn viele dieser Basiclistings mit Maschinensprachroutinen in Data-Zeilen lassen sich leicht in eigene Programme übernehmen. Außerdem sieht man hier deutlich, wieviel Effekt man mit wenigen Zeilen erreichen kann, wenn man sie nur richtig nutzt.

Das Buch befaßt sich darüber hinnaus aber auch noch mit den Grafikmodis 9,10 und 11, mit Diskettenoperationen und neuen Befehlen für DOS XL. Auch gibt es noch zahlreiche Tips zum Assemblerprogrammieren und ein Extrakapitel zum ATARI Touch Tablett.

Die Hexenküche ist ein wirklich gelungenes Buch das wegen der vielen gut erklärten Beispielprogramme einfach in jede gute Buchsammlung gehört. In kaum einem Buch erhält man derart deutliche Einblicke in die Assemblerprogrammierung und wenn man selbst zu faul ist die Assemblerlistings abzutippen kann man eine Heftdiskette zur Hexenküche nachkaufen, auf der alle wichtigen Programme bereits enthalten sind.

Der Preis von 29.80DM ist für dieses Buch durchaus angebracht und ich kann es nur weiterempfehlen. Die Disk zum Buch kostet allerdings nochmal 19.80DM extra.

So, das waren dann auch schon wieder die Buchtips hier im NAW. Ich hoffe das Euch diese kurzen Tests auf der Suche nach dem richtigen Lehrbuch ein klein wenig weitergeholfen haben und wünsche Euch auch weiterhin noch viel Spaß mit dem Atari!

Euer Sascha Röber

Hallo Anime-Fans!

Dieses mal werden wir uns in der Animania mit dem wohl beliebtesten Genre der Animes beschäftigen, nämlich der Fantasy. Ein Meilenstein unter den Fantasyanimes war und ist die 13.teilige Serie "Record of Lodoss War".
Die Serie besticht nicht nur durch liebevolle Animationen und einer sehr dichten Storyatmosphäre, nein, sie ist schlicht und einfach spannend und teilweise wirklich Nervenaufreibend in Szene gesetzt worden. Doch worum geht es nun eigentlich?
Auf der Inselwelt Lodoss tobt ein wilder Krieg, auf dessen einer Seite der Weise König Fawn mit seinen Rittern versucht die Bevölkerung vor den Monsterhorden des finsteren Königs Beld zu beschützen, der von der Nachbarinsel Marmo, auch die schwarze Insel genannt , das Reich Lodoss mit Tod und Elend überzieht. Doch während Beld nach irdischer Macht strebt , versucht sein Berater und Hofmagier heimlich die Finstere Göttin von Marmo aus ihrem ewigen Schlaf zu erwecken um durch Ihre Macht die Herrschaft zu übernehmen.



Mitten in diesen Konflikt stolpert der junge Ritteranwärter Parn, der sich nicht sehnlicher wünscht als ein anerkannter Ritter des Königs zu werden um den Namen seines Vaters, ehemals ein Ritter, wieder von einer unehrenhaften Tat reinzuwaschen. Parn findet in der Elfe Deedo, dem Zwerg Gim, dem Priester Heto , dem Zauberer Slain und dem Dieb Woodchuck wertvolle Verbündete die ihm auf seiner Reise mit Schwert , Rat und einer gehörigen Portion Magie zur Seite stehen und wird in die dunkelsten Machenschaften schwarzer Magie verwickelt. Wird unser Held trotz aller Gefahren siegen können? Wie gesagt, Record of Lodoss War ist unheimlich spannend und trotz der Fantasywelt in der es hart zur Sache geht doch nicht so übertrieben auf Metzeleien ausgelegt , daher wurde die Serie ab 16 Jahren freigegeben. Die Serie umfasst 13 Folgen a 25 Minuten und wurde von OVA-Films auf 4 Videocassetten veröffentlicht, natürlich im japanischen Original mit deutschen Untertiteln. Jede der Cassetten kostet 49.95DM, die Serie ist also noch erschwinglich. Billiger kommen DVD-Besitzer weg, denn den ganzen Spaß gibt's auch auf 2 DVD's für je 79.95DM.
Mein Fazit: Animefreunde mit einem Hang zum Drachenklopfen kommen um Record of Lodoss War nicht herum.

Das Versandangebot auf einen Blick

Diese Programme sind im Moment lieferbar. Da einige Programme nur in geringer Stückzahl am Lager sind, kann sich diese Liste von Ausgabe zu Ausgabe stark verändern. Neuvorstellungen findet Ihr in der Rubrik "Aktuelle Produkte"!

Spiele-Software auf Diskette:

Programmname:	Preis:			
A Hackers Night	12DM			
Adalmar	12DM	*	Adax	12DM
Alptraum	5DM	*	Amnesia	5DM
Antquest	5DM	*	Atomic Gnom	5DM
Bang Bank	5DM	*	Boing 2	5DM
Bomber Jack	5DM	*	Captain Gather	12DM
Cavelord	5DM	*	Crusade in Europe	12DM
Cyborg	12DM	*	Darkness Hour	12DM
Der Leise Tod	5DM	*	Despatch Raider	12DM
Die Außerirdischen	5DM	*	Doc wires Solitaer	5DM
Donald	5DM	*	Dredis	5DM
Enrico II	5DM	*	Fiji	5DM
Final Battle	5DM	*	Fire Stone	12DM
Glaggs it	5DM	*	GEM Y	5DM
Ghost II	5DM	*	Graf von Bärenst.	5DM
Herbert	10DM	*	Herbert 2	12DM
Humanoid	12DM	*	Hunter	4DM
Hydraulic+Snowball	12DM	*	Hawkquest	15DM
Invasion	5DM	*	Jinks	10DM
Lapis Philosophurum	10DM	*	Laser Maze	5DM
Lasermania+Robbo Const. Kit	12DM	*	Laser Robot	5DM
Lethal Weapon	12DM	*	Lightraces	5DM
Logistixs	5DM	*	Miecze Valdgira	12DM
Mister X	5DM	*	Mission Zircon	5DM
Mickes Slotmaschine 2	10DM	*	Monster Hunt	5DM
Mystix 2	5DM	*	Najemnik	12DM
Name des Königs	5DM	*	Ninja Commando	15DM
Numtris	5DM	*	Olbitroid	5DM
Parsec XL	8DM	*	Pirates of the ...	7DM
Puzzle	5DM	*	Pungo Land	10DM
Rycerz	12DM	*	Samurais Game	12DM
Schreckenstein	5DM	*	Sexversy	5DM
Shogun Master	5DM	*	Simple Minds	5DM
Special Forces	12DM	*	Super Sky+3D Brille	10DM
Starball	12DM	*	Tales of Dragons..	10DM
Taam	7DM	*	Taipai	5DM
Techno Ninja	5DM	*	Technus	5DM
Thinker	12DM	*	Tigris	5DM
Tron	5DM	*	T-34 braucht 128K!	5DM
Vicky	12DM	*	Werner Flaschbier	5DM
Zielpunkt 0 Grad Nord	6DM	*	Zebu-Land	5DM
Zong Classics 1	5DM	*	Zong Classics 5	5DM

Das Versandangebot auf einen Blick

Anwender-Programme auf Diskette:

C: Simulator	5DM	* Desktop Atari	12DM
Directory Master	5DM	* Fontmaker	5DM
GTIA Magic	5DM	* Picture Finder	5DM
Print Star	10DM	* Print Star 24II	12DM
Print Star II	12DM	* Soundtracker Player	5DM
Turbo Basic Dup	10DM	* Video Ordner XXL	5DM
WASEO Designer	5DM	* WASEO Grafinoptikum	12DM
WASEO Publisher	12DM	* Carillon Printer	5DM
WASEO Practoscope	10DM	* WASEO Triology	10DM
Carillon Painter	5DM	* Screen Dump	5DM
Depot Plus 1.7	18DM	* Games Designer Kit	15DM

Disketten-Magazine:
Quick-Magazin, das Magazin zur Programmsprache Quick!
Ausgabe 1-15, Je 4DM
Dieses Magazin wurde inzwischen eingestellt.

Power Per Post PD-Mag
Das Kommerzielle Diskettenmagazin von Power per Post,
Ausgaben 1-34 Je 5DM (ab Ausgabe 3 immer 2 Disketten!)
Verschmilzt ab Februar 2001 mit PD-Mag zu einem Magazin!

PD-Mag
Das Public-Domain-Diskettenmagazin!
Ausgaben 2-44 Je 4 DM (ab Ausgabe 4 immer 2 Disketten!)
Verschmilzt ab Februar 2001 mit PPP-PD-Mag!

Disk Line
Ausgaben 1-57 Je 4 DM
Das Programm-Magazin von Power per Post. Viele sonst nirgendwo veröffentlichte Programme aus allen Bereichen!
Dieses Magazin wird alle 4 Monate fortgesetzt.

Software auf Steckmodul, Preis je 12.50DM:

Ballblazer	* Barnyard Blaster
Crossbow	* Donkey Kong Jr.
Desert Falcon	* Into the Eagles Nest
Lode Runner	* Moon Patrol
Rescue on Fractalus	* Tennis
Thunderfox	

Steckmodule aus 2.Hand ohne Anleitung und Verpackung
Je 10DM

Defender	* Desert Falcon	* Galaxian
Joust	* Lode Runner	* Super Breakout

Das Versandangebot auf einen Blick

Software auf Tape: Stückpreis 5 DM

Airline
Amaroute
Attack of the mutant Camels
Bombfusion
Boulder Dash II
Caverns of Eriban
Crack up
Collapse
Dawn Raider
Danger Ranger
Despatch Rider
Excelsor
Galactic Empire
Gun Law
Kikstart off Road Simulator
Last V8
Master Chess
Mountain Bike Simulator
Mr. Robot and his Factory
Nightmares
Ninja Master
Periscope up
Protector
Rockford
Silent Service
Speed Ace
Spindizzy
Storm
Tresure Quest
Universal Hero
Video Classics
Whirllinurd

* Action Biker
* Arkanoid
* Basil t. gr. Mouse Detectiv
* Boulder Dash
* Bubble Bobble
* Chimera
* Crystal raider
* Cuthbert goes Walkabout
* Darts
* Daylight Robbery
* Escape from Traam
* Feud
* Galactic Trader
*James Bond-the living Daylight
* Laser Hawk
* L.A. SWAT
* Matta Blatta
* Mirax Force
* Molecule Man
* Ninja
* One Man and his Droid
* Power Down
* Robot Knights
* Scooter
* Space Wars
* Spellbound
* Star Flite
* System 8
* Tutti Frutti
* Vegas Jackpot
* War Hawk

Schnäppchen, Tapes ohne Anleitungen und Cover je 3,00DM

Action Biker
Collapse
Frenesis
Invasion
Masterchess
Scooter
Storm
Warhawk

* Chimera
* Decathlon
* Hover Bover
* Milk Race
* Ninja Master
* Spellbound
* Video Classics
* Zone X

Das Versandangebot auf einen Blick

Hardware:

Wieder Lieferbar!
Atari 800 XL, Gebrauchtgeräte mit Netzteil 100DM

Datenrekorder XC12
Gebrauchtgeräte , gereinigt und geprüft 25.00DM

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel, Gebrauchtgeräte , gereinigt und geprüft 35.00DM

Atari Diskettenstation 1050
Gebrauchtgeräte mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft und mit gereinigten Schreib-Lesekopf 130.00DM

Stereoblaster Typ C
4 Regler zum einstellen der Klangqualität, mit Stereo-Blaster Software und kompletter deutscher Anleitung 35DM

Stereo-Blaster Pro
Der "Plug and Play" Stereoblaster, sehr guter Stereosound am XL-XE über Eure Stereoanlage! Komplett mit Anleitung und Software nur 45DM

Stereo-Amperlifer
Kopfhöreranschluß für Stereoblaster pro, leichter Einbau ohne Löten mit Anleitung, 15DM

Power Pad -
Leistungsstarkes Joypad von Portronic (AMC) mit vielen Extrafunktionen wie regelbares Dauerfeuer, Paddle und so weiter...
Nur noch 2 am Lager, Preis 45.00DM

Andere gebrauchte Hardware, immer mit Kabeln und Netzteil:

Atari 1040 ST	130.00DM
Monitor SM 124	60.00DM
Atari 260ST	60.00DM
Atari 2600 VCS	20.00DM
Amiga 500 (1MB)	130.00DM
Amiga 600 (2MB)	170.00DM
C-64(Brotkasten)	50.00DM
C-64 II	50.00DM
Floppy 1541	50.00DM
Floppy 1541 II	50.00DM
Datenrekorder C-64	25.00DM
Schneider CPC464	140.00DM

Zubehör:
Virgin-Markendisketten, 5 1/4 Zoll, 48 TPI DD, bestens für Atari 8-Bit geeignet, 10er Pack 9.00DM

Disklocher	5.00DM
Mouse-Pad	5.00DM
gebrauchte Mouse für ST	15.00DM
Arcade Joypad mit einstellbaren Dauerfeuer und Paddle	30.00DM

Das Versandangebot auf einen Blick

Weitere Angebote:

Literatur:
Atari-Magazin
Ausgabe 5-6/98 * 1-2000 * 2-2000
Preis je Ausgabe 10DM

New Atari World Magazin
Ausgabe Nr.1 * Nr.2 * Nr.3 * Nr.4 * Nr.5
Jeweils mit Heftdiskette, Preis je 10DM

Hint Hunt Book Band 1+2,
Tips, Tricks und Adventurelösungen zu hunderten Atari-Spielen!
Preis je Band 10DM, beide zusammen 16DM

Gebrauchte Bücher:
Zustand der Bücher: A-gut erhalten, B-diverse leichte Schäden, C-deutliche Abnutzungen

Das große Spiele-Buch für Atari 600XL-800XL Zustand A
Preis 19.00DM

30 Basic-Programme für den Atari, Zustand A
Preis 24.00DM

Peeks & Pokes zu Atari 600XL/800XL, (Data Becker) Zustand A
Preis 24.00DM

Atari XL/XE Tips und Tricks,(Data Becker) Zustand A
Preis 19.00DM

Spiele für Ihren Atari, (Huebner Software) Zustand A
Preis 9.00DM

Das Atari Spiele-Buch (Verlag Home Computer!), Zustand A
Preis 19.00DM

Das Atari-Buch Band 2, (Happy Computer), Zustand A,
Preis 29.00DM

Games for Your Atari Computer (Dell), Zustand B,
Preis 10.00DM

Spiel und Spaß mit dem Atari (Markt und Technik) Zustand B-C,
Preis 20.00DM

Programm Descriptions 1 (Hofacker), Zustand A,
Preis 10.00DM

Außerdem haben wir noch Umfangreiche Hard- und Softwarelisten für Amiga, C-64, C-16, MSX, Spectrum 48K und Armstrad-Schneider! Einfach kostenloses Infomaterial für Ihr System anfordern! Für Amiga-fans haben wir eine der größten PD-Bibliotheken mit über 1200 Disketten im Angebot!

Neu im Programm- Die aktuellen Produkte!

Auch dieses mal habe ich das Versandangebot wieder um ein paar Kleinigkeiten ausgebaut, doch wie schon beim letzten mal sind die Stückzahlen der einzelnen Artikel begrenzt. Im Durchschnitt habe ich jedes Teil ca. 5 mal am Lager, daher ist bei Interesse doch ein wenig Eile geboten da nicht sicher ist wann ich diese Sachen wieder anbieten kann.

Simple Minds

Wer kennt nicht die Verschiebepuzzles in denen man ein Bild durch hin- und herrücken der einzelnen Teile in einem Rahmen zusammensetzten muß. Simple Minds ist eine verbesserte Version dieser Spielidee mit einigen Extras wie Dynamidstangen die plötzlich auftauchen und alles was man bisher geschafft hat zu nichte machen und anderen Gags! Ein nettes Spiel mit flottem Sound.
Diskette, Preis nur 5.00DM

Spider + Snap II Plus

Gleich zwei AMC-Spiele-Klassiker im günstigen Doppelpack! Für alle die jetzt Ihre AMC-Sammlung komplett haben wollen die Gelegenheit!
Diskette, Preis 9.00DM

KE-SOFT Leveldisk

Wer bei den Spielen Tobot, Sogon und Cultivation schon alle Level durchgespielt hat kommt um diese Disk nicht herum, denn hier bekommt Ihr brandneue Level zu allen drei Spielen!
Diskette, Preis 9.00DM

Colleco Zehnertastatur

Vom AMC umgebaute Tastatur des Colleco-Systems, die nun bei allen Programmen einsetzbar ist die die Original-Zehnertastatur unterstützen. Außerdem besitzen die Tastaturen noch eine Joystickfunktion!
Hardware, Preis 12.00DM

So, das waren die Neuvorstellungen für dieses mal. Ich hoffe das die ABBUC JHV in Herten uns für die nächste Ausgabe wieder ein paar aktuelle Titel verschafft. Bis dahin sage ich good Byte , habt noch viel Spaß mit dem ATARI!

Sascha Röber

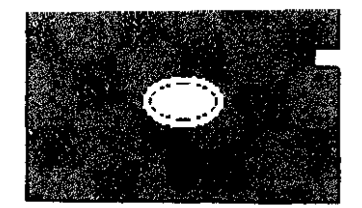
Programmlistings

Erdbeben in Basic,ein kleines Demolisting von Thorsten Helbing

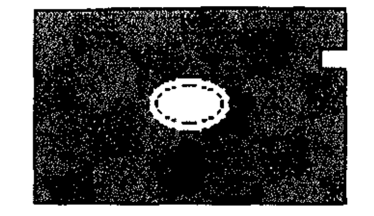
```
70 GRAPHICS 2+16:POSITION 0,6
80 ? #6,">>>>  ERDBEBEN  <<<<"
90 DL=PEEK(560)+PEEK(561)*256
100 SOUND 0,255,0,10
110 SOUND 1,254,0,10
120 SOUND 2,253,0,10
130 SOUND 3,252,0,10
140 FOR A=0 TO 112 STEP 8
150 FOR B=0 TO 2
160 POKE DL+B,A
170 NEXT B
180 POKE 708,INT(RND(0)*255)
190 NEXT A
200 FOR A=112 TO 0 STEP-8
210 FOR B=0 TO 2
220 POKE DL+B,A
230 NEXT B
240 POKE 708,INT(RND(0)*255)
250 NEXT A
260 GOTO 140
```

Dieses kleine Programm gibt einen Text mit 5 verschiedenen Klangeffekten auf den Bildschirm aus. Nach dem 5.ten können eigene Werte für Klang und Verzerrung eingegeben werden.

```
10 REM **************************
20 REM * TEXT MIT KLANGEFFEKTEN *
30 REM **************************
40 DIM TXT$(200)
50 TXT$="GUTEN TAG, HIER      "
60 TXT$(LEN(TXT$)+1)="SCHREIBT IHR"
70 TXT$(LEN(TXT$)+1)="ATARI-COMPUTER"
80 TXT$(LEN(TXT$)+1)="DEN TEXT MIT "
90 TXT$(LEN(TXT$)+1)="KLANGEFFEKTEN"
100 GRAPHICS 2:? #6; CHR$(125)
110 ? CHR$(125):POKE 710,0:POKE 752,1
120 MAL=MAL+1:IF MAL>5 THEN 140
130 GOTO 270
140 POKE 764,255:TRAP 350
150 ? "TONHOEHE ";:INPUT TON
160 ? "VERZERRUNGSGRAD ";:INPUT VERZ
170 FOR A=1 TO LEN(TXT$)
180 ?#6;TXT$(A,A);
190 SOUND 0,TON,VERZ,5
200 POKE 708,VERZ:POKE 712,TON
210 FOR B=1 TO 10: NEXT B
220 SOUND 0,0,0,0
230 NEXT A
240 IF MAL <6 THEN  FOR A=1 TO 500:NEXT A:GOTO 100
250 IF PEEK(753)=3 THEN 100
260 GOTO 250
270 IF MAL=1 THEN TON=0:VERZ=2
280 IF MAL=2 THEN TON=64:VERZ=10
290 IF MAL=3 THEN TON=32:VERZ=12
300 IF MAL=4 THEN TON=2:VERZ=4
310 IF MAL=5 THEN TON=2:VERZ=6
320 ? CHR$(125):? "TONHOEHE"; TON
330 ? "VERZERRUNG: ";VERZ
340 GOTO 170
350 END
```



Die Heftdiskette



Auch in dieser Ausgabe habe ich ein paar wirklich nette Programme für die Heftdiskette herausgesucht um die immer länger werdenden Abende zu verkürzen. Und los geht's!

Mini-Memory	Diese Basic-Variante des bekannten Spiels wurde von Harald Fischer Programmiert. Sie besitzt zwar nur einfache Zeichensatzgrafik, zeigt aber das schon in Basic gut spielbare Programme möglich sind!
Eye of the Tiger	Eine nette Sounddemo
Alphademo	Diese Sounddemo enthält sieben gute Melodien, die mit den Tasten 1-7 ausgewählt werden können. Besonders gut ist der "Das Boot" Verschnitt!
Tobidemo	Schon alt aber trotzdem nett ist diese Demo der alten Top-Crew!
Marios desert World	Wer schon immer zu faul war sich mit dem Editor dieses Spiels neue Level zu erstellen bekommt hiermit eine ganze neuer Welten zum direkt losspielen! Der Leveleditor ist ebenfalls mit dabei, wenn Ihr wollt ist für langen Spielspaß gesorgt!

Diskseite 2:

Auf dieser Seite befindet sich das Denkspiel Sokoban , seinerzeit von KE-Soft auf unseren Atari umgesetzt. Das Spiel bietet neben ansprechender Grafik satte 50! Level, die dem Spieler einiges an Hirnschmalz abverlangen.
Dieses Spiel ist wirklich etwas für lange Abende, denn ab Level 10 ist Schluß mit lustig!

So, das war also die Software für dieses mal. Ich wünsche Euch allen viel Spaß mit den Programmen. Wenn Ihr auch in Zukunft weiter guten PD-Nachschub haben wollt, würde ich Euch das PD-Mag empfehlen und auch in der Disk-Line gibt es immer wieder tolle Programme für wenig Geld!

Euer Sascha Röber

Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter: Walter Lauer
Andreas Magenheimer
Thorsten Helbing

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
PD-World Versand
Sascha Röber
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

Bankverbindungen:
Sascha Röber
Postbank Hannover
Kontonummer 631849304
Bankleitzahl 25010030

Das "New Atari World Magazin" wird mit dieser Ausgabe eingestellt, ab Februar 2001 erscheint dafür das "New Generation Atari-Magazin. Der Abopreis dieses Magazins liegt bei 50DM für 4 Ausgaben, es wird alle 3 Monate erscheinen.
Manuskripte und Programmeinsendungen:
Texte, Grafiken und Programme werden gerne von uns angenommen. Alle Einsendungen müssen frei von Rechten Dritter sein, eingesandte Programme die nicht von Euch stammen müssen als PD-Software gekennzeichnet sein.

Vorschau

Tja, das war also die letzte Ausgabe des NAW, doch wie versprochen geht es mit dem New Generation Atari-Magazin noch viel schwungvoller zur Sache als dies bisher der Fall war. In diesem Magazin werdet Ihr eigentlich alle Rubriken des NAW wiederfinden, außerdem eine schöne Ecke für ST und TT-Computer und noch ein paar Dinge mehr. Insgesamt habe ich vor das neue Magazin mit etwa 50 Din A 4 Seiten Umfang herauszubringen, also über 10 Seiten mehr als jetzt beim New Atari World. Leider muß ich für diese Steigerung auch etwas streichen, die NAW-Magazindiskette wird es nicht mehr geben, doch dafür haben wir ja jetzt die Disk-Line mit im Programm und das PD-Mag ist auh weiter mit von der Partie, für Softwarenachschub ist also auch in Zukunft noch gesorgt. Also dann, bis zum nächsten mal!

Sascha Röber

Sascha Röber

New Generation

ATARI

magazin

Ab Februar 2001 alle drei Monate neu!